



## DOCUMENTÁRIOS PARA REALIDADE VIRTUAL E ALTERIDADE: transformações na representação e percepção do outro em narrativas documentais imersivas

*Mariana Fagundes GOETHEL<sup>90</sup>*

**RESUMO:** Mantendo uma relação intrínseca com outras áreas como a fotografia, a informática, a pintura, e até mesmo com o vídeo e os jogos digitais, a realidade virtual se tornou destaque entre as novas possibilidades das mídias audiovisuais. Nesse sentido, a fim de estabelecer um diálogo a respeito da dinâmica entre as mídias e a tecnologia na sociedade contemporânea, o presente estudo reflete a respeito da relação entre a imagem, o sujeito e o objeto em ambientes imersivos, pontuando brevemente dois exemplos de documentários para realidade virtual, *The Displaced* (2015) e *We Who Remain* (2017), que tematizam realidades de espaço público tensionado, promovendo através das obras uma nova forma de percepção da alteridade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Documentário; Realidade Virtual; Ambientes Imersivos; Identidade; Alteridade.

**ABSTRACT:** Maintaining an intrinsic relationship with other areas such as photography, computer science, painting and even with video and games, virtual reality has turned into a highlight among new possibilities of audiovisual media. Thus, in order to establishing an academic dialogue about the dynamics between media and technology in contemporary society, this study reflects on the relation between the image, the subject and the object in immersive environments, briefly marked by two examples of documentaries for virtual reality, *The Displaced* (2015) and *We Who Remain* (2017), that brings themes of realities of tensioned public space, revealing through these audiovisual works a new form of perceiving alterity.

**KEYWORDS:** Documentaries; Virtual Reality; Immersive Environments; Identity; Alterity.

---

<sup>90</sup>Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais do Departamento de Cinema, Rádio e TV na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (CTR/ECA-USP), sob orientação do Prof. Dr. Almir Antonio Rosa. E-mail: mfgoethel@usp.br.

## 1. Introdução

Notoriamente as mudanças ocorridas no âmbito da representação social não são recentes, desde a abstração realizada pelos pré-históricos através das pinturas rupestres, até as atuais inventivas tecnológicas na área da realidade virtual, tem-se uma transformação progressiva na percepção do sujeito e do objeto em relação a imagem. Se de certa forma até o Renascimento a pintura distanciava-se do real pictórico, foi, em parte, através da inserção do pensamento matemático nas artes que se obteve a possibilidade de uma maior imersão na fruição artística e no conhecimento sensível da existência do outro.

O objetivo deste estudo não compreende uma incursão histórica acerca do lugar do sujeito em relação a imagem, mas procura elucidar pontualmente a mutação ocorrida no envolvimento da técnica na arte e na mídia e suas consequências na percepção da alteridade. Dessa forma, é possível perceber uma considerável reorganização na posição do observador em relação as obras artísticas a partir dos afrescos italianos datados de 60 a.C., como é o caso do Grande Friso, na Villa dei Misteri (Pompéia, Itália), apresentando um “rompimento de barreiras entre o observador e o que está acontecendo nas imagens das paredes” (GRAU, 2007, P. 43-55), ou seja, era criado um certo tipo de imersão através de pinturas nas paredes que rodeavam o observador, ainda que “as técnicas de pintura da época não fossem capazes de representar um horizonte de modo convincente, o desejo de criar uma ilusão pictórica e a tentativa de retratar em perspectiva são aparentes” (GRAU, 2007, p. 43-55).

Antes mesmo da fotografia e do cinema, o desejo estético e psicológico da semelhança impulsionou as artes rumo ao realismo, ainda que através da ilusão (BAZIN, 1991). Com os Renascentistas a ilusão pictórica toma rumo a um teor mais “convincente” e imersivo, tentando representar o mundo tal qual o olho do observador o vê através do domínio das noções de perspectiva e profundidade espacial. No entanto, como ressalta Grau:

(...) a perspectiva não é uma expressão da visão natural; é uma construção técnica, e o que ela apresenta à percepção segue convenções específicas. (...) em espaços ilusionistas envolventes, circundantes, que também usam a perspectiva para obter amplidão, a distância perspectiva é invertida; ela se torna um campo visual de imersão integrado à narrativa do quadro e se relaciona de forma sugestiva com o observador de todos os lados; a distância entre o observador e o objeto visto é removida pela análise matemática ubíqua da estrutura do espaço imagístico, pela totalidade de sua política de sugestão e pela estratégia de imersão (GRAU, 2007, p. 63-64).

A perspectiva, como afirma Couchot (2003), introduz uma espécie de automatismo ao processo criativo do pintor, incorporando a análise matemática à produção artística e criando

um ponto de vista que funciona como “um fator de intersubjetividade graças ao qual o observador e o pintor se reúnem, partilham o mesmo olhar, a mesma relação entre o real e a imagem, o mesmo espaço” (COUCHOT, 2003, p. 31). Tem-se aí uma intersecção entre dois pontos até então distintos, de um lado a técnica – analisada sob um ponto de vista apenas instrumental –, operando de modo hierarquizado e automático, e a arte, traduzindo sensivelmente um motivo.

Machado (2007, p.23) destaca que a “noção de ponto de vista, e por extensão, a de ‘sujeito’, nascem em decorrência dos cânones do código perspectivo renascentista”, tornando o olho do sujeito o eixo fundamental de organização e representação do mundo visível. Este lugar de encontro causa uma transformação significativa na maneira como o sujeito observador se posiciona em relação a imagem, configurando sua percepção de espaço e tempo, e conseqüentemente mudando a forma como vivencia determinada experiência artística.

Esta fusão entre a arte e a tecnologia resultará, muito tempo depois, na concepção do numérico e as técnicas de síntese, o que permitirá o desenvolvimento da arte na era das mídias digitais. Acerca disso, Machado (2010, p. 26), ressalta que “sua implantação na vida social coloca em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge”. Incorporando linguagens lógico-matemáticas para simular o real, segundo Couchot (2003, p.19), o numérico formula um novo *habitus* perceptivo, construindo um ambiente favorável para desenvolvimentoda realidade virtual<sup>91</sup>, caracterizada por “substituir parcialmente o real – e a libertar-se dele -, provocando assim relações profundamente diferentes entre imagem, o sujeito e o objeto”. Esta modificação provocada pela incorporação do numérico aparenta causar uma ruptura radical nas concepções entre a técnica e a arte, no entanto, conforme Couchot:

O numérico não rompe as relações de contiguidade entre a técnica e a linguagem, nem entre a técnica e a arte, mas as recoloca diferentemente. O sujeito não é mais aparelhado a uma mecânica material, mas a linguagens programáticas, frutos de uma interpretação bastante elaborada do real. (...) As qualidades que os definem não são mais as mesmas para aqueles que percebem e para aqueles que pensam com a ajuda de uma máquina funcionando com a linguagem, para quem troca sentidos com outros por seu intermediário. O numérico intima o sujeito a se redefinir (COUCHOT, p. 158).

---

<sup>91</sup>Nesta pesquisa, realidade virtual é definida como “(...) uma visão panorâmica é associada à exploração sensório-motora de um espaço imagético que produz a impressão de um ambiente ‘vivo’” (GRAU, 2007, p. 21).

Esta redefinição do sujeito em relação a imagem reproduzida em realidade virtual, constitui-se como eixo central para pensar em duas importantes características da sua utilização: primeiro, as experiências audiovisuais desenvolvidas até o momento se configuram como experiências individuais<sup>92</sup>, uma vez que o dispositivo acoplado à cabeça possui a capacidade de inibir os estímulos exteriores ao usuário; e segundo, a realidade virtual é um meio audiovisual que oferece essencialmente uma perspectiva em primeira pessoa, buscando reproduzir a forma como o sujeito vê o mundo real, “se alguém quiser sentir um lugar, esse alguém deve caminhar por ele, escutá-lo, pegar coisas, e sentir a presença de outros seres com todos os sentidos” (LAUREL, 2006, p. 184, tradução livre). Por consequência disso, ao redefinir a posição do sujeito em relação a imagem nestes ambientes imersivos, devido às duas características apontadas, a realidade virtual, segundo Laurel (2006, p. 184, tradução livre), “não demonstra preconceitos em desafiar as convenções; questionando o cinema tão rigorosamente quanto a computação interativa”.

Diantedas possibilidades tecnológicas contemporâneas, e fazendo parte do que atualmente se denominam realidades mistas (*mixed realities*), é importante ressaltar as diferenças entre realidade virtual, realidade aumentada e vídeos em 360°. Segundo Vallino (1998), a realidade aumentada gera uma visão que irá se incorporar ao campo real do usuário, ou seja, o usuário visualizará uma imagem que é uma combinação entre uma cena real e outra gerada virtualmente. O autor ainda realça que, além da diferença técnica, esses dois sistemas virtuais diferem no nível de imersividade experimentada pelo usuário. Enquanto a VR pede uma imersão total do usuário no ambiente virtual, controlando seus sentidos, a realidade aumentada oferece um nível menor de imersividade, uma vez que mantém os sentidos do usuário no mundo real, apenas adicionando informações à sua realidade.

Do mesmo modo como a realidade aumentada, os vídeos em 360° oferecem experiências menos imersivas que as produções visualizadas através de um *HMD*. Ainda que

---

<sup>92</sup> Embora algumas produções recentes tenham buscado incorporar mais participantes às narrativas em VR – como é o exemplo de *Life of Us* (2017), dos diretores Chris Milk & Aaron Koblin, que conta a história evolutiva da vida na Terra através de uma experiência que permite a participação de até 4 pessoas que evoluem juntas, começando como simples células e terminando como androides –, os sujeitos (interatores) se transformam em personagens com corpos (avatars) diferentes, ou na maioria das vezes, aparecem “descorporificados”, como observadores imateriais, como um voyeur onipresente. Dessa forma, ainda que seja possível a criação de um local que ofereça a experiência com realidade virtual – como o VR Cinema, em Amsterdã (Holanda), considerado o primeiro cinema de VR –, no entanto, em nada se parecerá com a experiência coletiva do sujeito que assiste um filme em uma sala de cinema convencional, uma vez que cada espectador fará uso de dispositivo individuais.

estes vídeos permitam a possibilidade de movimentação horizontal e vertical, tal qual a realidade virtual, no caso dos vídeos em 360° o espectador ainda está em contato com o mundo real através da visualização do material no computador ou aplicativos móveis. As plataformas de distribuição de produções audiovisuais permitem a visualização do material em formato 360°, como uma alternativa para os espectadores que não possuem nenhum dispositivo de VR.

Desse modo, devido as características (técnicas e subjetivas) citadas anteriormente, e também da mutação no espaço entre o sujeito, o objeto e a imagem, é possível apreender o caráter dialógico próprio da realidade virtual, ocasionando de forma ainda mais visível um constante desejo de desvelar o real e conhecer o outro. Isso fica mais evidente ao pensar que a imagem na realidade virtual:

(...) não se interpõe mais entre o objeto e o sujeito, na intercessão de suas relações, mantendo-os à distância um do outro ao mesmo tempo em que os une (no que corresponde sua função contraditória de tela e de janela); ela torna-se o lugar, e define o instante em que eles se conectam, se absorvem e se hibridam um no outro – onde eles comutam. As fronteiras que separam e unem no universo real o objeto, o sujeito e a imagem, se dissolvem no mundo virtual. A imagem só existe na medida em que o sujeito entra nela (COUCHOT, 2003, p. 188).

Se o advento dessas tecnologias deslocou o sujeito e o objeto para dentro da imagem na realidade virtual, e considerando que a imagem é uma linguagem humana de expressão, é possível pensar que os desdobramentos dessa nova mídia estabelecem uma estrutura singular para a percepção do outro. Nesse sentido, como parte da pesquisa para dissertação *Documentários para realidade virtual: a estética cinematográfica em transformação*<sup>93</sup>, este estudo procura compreender de que forma se estabelece a construção de identidade e percepção da alteridade nas obras documentais para realidade virtual que tematizam realidades de espaço público tensionado.

## **2. Realidade virtual e a busca pela identidade**

A realidade virtual está sendo vista pela mídia tradicional como uma forma de manter seu público e conquistar seu espaço na era digital. É o caso do jornal norte-americano New York Times, que lançou um aplicativo móvel (NYT VR), para visualização do seu material audiovisual produzido especificamente para realidade virtual, incluindo documentários de

---

<sup>93</sup>A dissertação, que encontra-se em fase de desenvolvimento, tem como objetivo compreender as mudanças nos elementos estruturais da linguagem cinematográfica diante às novas possibilidades dos documentários produzidos para dispositivos de realidade virtual.

curta duração e videoclipes. Além de distribuir aos assinantes mais de 1 milhão de Cardboards<sup>94</sup>, omini-documentário que mostra a vida de três crianças refugiadas, *The Displaced* (2015), ganhou Grand Prix em entretenimento no Cannes Lion de 2016.

A possibilidade de uma maior imersão na comunicação, onde o espectador tem a ilusão de vivenciar o universo do audiovisual, abriu um novo caminho para a empatia. Segundo Chris Milk<sup>95</sup> (2015), “a realidade virtual é uma máquina que nos faz mais humanos”. Parece natural, diante de tal afirmação, utilizar a realidade virtual como um aparato documental que possibilita a visibilidade de realidades contrastantes, através de um *Head-Mounted Display*<sup>96</sup> e um smartphone é possível acompanhar a chegada dos refugiados da Síria e Afeganistão na Grécia em *The Crossing* (2016), visitar um campo de refugiados na Jordânia em *Clouds Over Sidra* (2016), ou ainda conhecer a história de Deontee Davis, sobrevivente de ebola que ajuda um orfanato na Libéria, em *Waves of Grace* (2015).

Na contemporaneidade, com o avanço tecnológico, a realidade virtual produz no público a mesma fascinação que os espectadores de *A Chegada de um Trem à Estação* (1896) tiveram ao ver na tela uma reprodução do real. Mas de que forma essa fascinação irá contribuir para a percepção da alteridade, e por conseguinte, em transformações sociais? Acerca disso, Miège (1999, p. 6) afirmou que “a imagem plena de sedução e de fluidez às quais estas técnicas” das tecnologias da informação, da comunicação e gestão do social “são objeto não se deve considerar como meros artefatos, ou como discursos vãos; elas são também poderosos “ativadores” de mudanças sociais e culturais”.

A característica dialógica própria do numérico alinha-se ao que Talyor (2000, p. 246) afirma ser a gênese do espírito humano “não monológica, não algo que cada pessoa realiza por si mesma, mas dialógica”. Entende-se que o indivíduo constrói sua identidade a partir de uma relação de alteridade, pois como afirma Taylor (2000, p. 248), a construção da identidade

---

<sup>94</sup> O Cardboard é uma iniciativa do Google para facilitar o acesso do público aos dispositivos de realidade virtual. A empresa disponibiliza online um manual para construção de um head-mounted display feito com materiais facilmente encontrados. Disponível em: <<https://vr.google.com/cardboard/get-cardboard/>>.

<sup>95</sup> Cineasta e criador do aplicativo Within, plataforma móvel de produções audiovisuais em realidade virtual.

<sup>96</sup> O *Head-Mounted Display* (HMD) é um dispositivo que se acopla à cabeça capaz de processar gráficos em realidade virtual de computadores, consoles e smartphones. Atualmente, o mercado tecnológico da realidade virtual oferece diversos dispositivos para visualização de objetos audiovisuais em ambientes virtuais, tais como Sony Playstation VR, OculusRift, Samsung Gear VR, HTC Vive, Google DaydreamView, Windows 10 VR (será lançado em 2017) e Google Cardboard.

estabelece-se “por meio do diálogo, parte aberto, parte interno, com o outro. (...) Minha própria identidade depende crucialmente de minhas relações dialógicas com os outros”.

Da mesma forma, Bordwell (1996) apud Machado (2007) entra em consonância com a visão de Taylor (2000) ao pensar a construção do sujeito em sua relação com o outro (outro sujeito, outro objeto), e suas implicações subjetivas a nível de representação:

O sujeito – afirma Bordwell (1996, p. 6-7) – não é nem a pessoa individual, nem uma sensação imediata de identidade ou individualidade experimentada por alguém. É uma categoria de saber definida pela sua relação aos objetos e aos outros sujeitos. A subjetividade não é a identidade ou personalidade própria de cada ser humano; ela é inevitavelmente social. Não é uma consciência dada previamente, é adquirida. A subjetividade é construída através de sistemas de representação. (BORDWELL apud MACHADO, 2007, p. 128).

A respeito disso, Charaudeau (2006, p. 116-117) irá classificar três funções sociais da representação, a primeira seria a de “organização coletiva dos sistemas de valores, que constituem esquemas de pensamento normatizados próprios a um grupo”; a segunda, a de exibição, leva em consideração a coletividade e o caráter comportamental do grupo “pois os membros do grupo tem necessidade de conhecer o que compartilham e o que os diferencia dos outros grupos, para construir sua identidade”; e a terceira, seria a de “encarnação dos valores dominantes do grupo em figuras (indivíduo, instituição, objeto simbólico) que desempenham o papel de representantes da identidade coletiva”.

É a partir destas funções da representação que irão se formar as exclusões, sendo delineadas as fronteiras perceptivas do que é o igual e o que é outro, “num jogo permanente entre movimentos de ‘normatização’ segundo Habermas, de ‘publicização’ segundo Arendt, e, acrescentaríamos, para compreender o papel desempenhado pelas mídias, de ‘presentificação’” (CHARAUDEAU, 2006, p. 117). Será através de representações que se formará uma identidade coletiva, a fim de expor ao outro a realidade de um grupo.

### **3. Documentários para realidade virtual e alteridade**

Para refletir a respeito da tradição do documentário, Ramos (2008, p. 22) afirma que, diferentemente das obras ficcionais, o “(...) documentário é uma narrativa com imagens-câmera que estabelece asserções sobre o mundo, na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa como asserção sobre o mundo”.

Buscando apresentar asserções sobre o mundo, e apropriando-se de elementos estilísticos próprios, percebe-se que a definição de obras documentais pode ser um trabalho

amplo e ambíguo. Dessa forma, segundo Ramos (2008, p. 27), há de se considerar a relação entre o estilo e a intenção do autor, declarada na indexação social da obra “através de mecanismos sociais diversos, direcionando a recepção” e determinando “sua fruição e seu pertencimento ao campo ficcional ou documentário, interagindo com os procedimentos propriamente estilísticos”.

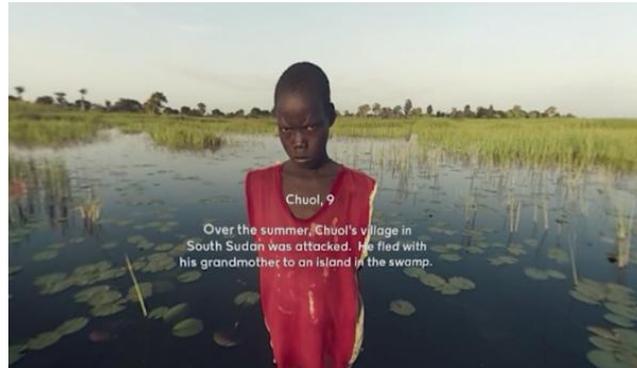
Na cinematografia documental, através do estilo e da intenção do autor, desvela-se a voz do outro, tanto a voz por trás do motivo da obra, quanto do autor que organiza as tantas maneiras de expressar a alteridade em quadros. Porém, na realidade virtual a perspectiva do autor se altera, uma vez que o observador é tomado pela possibilidade de escolha para onde olhar. De certa forma, o lugar do autor e do observador se torna um só, e essa mutação resulta na criação de novos atores:

O objeto não é mais colocado frente ao sujeito, o que lhe faz obstáculo. Novos atores aparecem: entidades híbridas, metade-imagem/metade-objeto, metade-imagem/metade-sujeito, meio-sujeito/meio-objeto, desalinhas, desierarquizadas, derivando umas em relação às outras, borrando suas identidades, se interpenetrando, se contaminando mutuamente (COUCHOT, 2003, p. 188).

Ao redirecionar estes questionamentos às obras audiovisuais para realidade virtual, por que considerá-las como narrativas documentais? Se estas realizações audiovisuais fazem parte do gênero documental, qual a relevância da nomenclatura “documentários para realidade virtual”? Além de serem indexadas pelos próprios autores como narrativas documentais, o reconhecimento do gênero documental neste caso se faz fundamental, pois, conforme afirma Ramos (2008, p. 22), o nome carrega “conteúdo histórico, movimentos estéticos, autores, forma narrativa, transformações radicais, mas em torno de um eixo comum”. Dessa forma, para pensar na transformação estética destes documentários para realidade virtual, é preciso aceitar a bagagem histórica da tradição do documentário, é preciso entendê-la para que seja possível pensar nas suas mudanças.

Em *The Displaced* (2015), documentário para realidade virtual produzido pelo New York Times sob a direção de Idil Ibrahim, apresenta o retrato de três crianças refugiadas: um menino ucraniano de 11 anos chamado Oleg; Hana, uma menina síria de 12 anos; e Chuol um menino sudanês de 9 anos (Figura 1).

Figura 1 – Chuol em The Displaced.



Fonte: vrscout.com.

Através de Hana apresentam-se os testes cotidianos de um refugiado que vive em um país estrangeiro e tenta construir uma nova vida, ainda que provisoriamente. Na história de Oleg, percebe-se a dificuldade em se estabelecer sob os destroços do passado. Já Chuol mostra um lado mais preocupante, vê-se que o menino se encontra em uma fuga aterrorizante, transmitindo a sua insegurança em relação à quando e onde sua nova vida irá começar. Mas é possível considerar, a partir das funções de representação de Charaudeau (2006), que em Hana não há apenas uma menina síria, há uma encarnação do que seria a identidade coletiva do atual estado do povo sírio. Ao mesmo tempo que através de Chuol há a exibição das consequências na construção da identidade de um indivíduo, ainda em formação, que não é visto pelo mundo como digno dos mesmos direitos fundamentais de outros tantos.

No entanto, na realidade virtual não há um distanciamento entre a imagem e o sujeito, o espectador é transportado para o tempo e o espaço singular da narrativa ali disposta. É por essa razão que em *The Displaced* (2015) há um certo desconforto em perceber no rosto de crianças uma dureza expressiva que pouquíssimos adultos carregam. Esse sentimento de desconforto advém do fato de não se estar olhando de longe essas feições, elas estão à frente, encarando o observador, fazendo-o refletir sobre o que essas crianças passaram e o que elas viram no seu curto tempo de vida.

Em *We Who Remain* (2017), produzido em parceria com NubaReports<sup>97</sup>, EmblematicGroup e NYT VR, sob direção de TrevorSnapp e Sam Wolson, é o primeiro

---

<sup>97</sup> A NubaReports é uma iniciativa na área do jornalismo que produz notícias e filmes nas zonas de conflito do Sudão.

documentário para realidade virtual gravado em uma zona ativa de conflito e apresenta a incessante guerra nas Montanhas Nuba, no Sudão (Figura 2).

Figura 2 – We Who Remain (2017).



Fonte: [schedule.sxsw.com](http://schedule.sxsw.com).

O documentário acompanha a vida de quatro sudaneses que lutam para construir uma vida em meio a um conflito armado: Al-Bagir é um pai que abandonou a faculdade para se tornar comandante na linha de frente do conflito e espera que seu filho não tenha que seguir seus passos; Jordania é uma adolescente que mostra sua escola, contando como é ser uma estudante que sobrevive a frequentes bombardeios; Hannah compartilha a luta para fornecer alimentação a seus filhos, além de ter que se abrigar em uma montanha depois que sua cidade foi destruída; Musa John ou “Mosquito” se recupera de um ferimento adquirido em um bombardeio.

Embora os dois documentários apresentem espaços públicos de conflito e mostrem de forma semelhante uma realidade contrastante através do audiovisual, suas abordagens estilísticas distintas permitem ao sujeito-espectador modos diferentes de sentirem-se presentes nesses espaços virtuais. Em *The Displaced* (2015) tem-se a frontalidade do conflito: o sujeito-espectador está cara a cara com Hana, Oleg e Chuol, as crianças caminham e interagem direto com a câmera, o confronto de realidades é presentificado de forma imediata. Já em *We Who Remain* (2017) há outra organização estilística da narrativa documental, e a percepção desta realidade contrastante é construída de forma mais sutil: o sujeito se vê no meio do grupo de sudaneses, ouvindo os testemunhos dos atores sociais em meio a uma roda de conversa, em meio a uma roda de dança, em meio a um esconderijo em uma caverna.

Estas obras resgatam o que Zielinski (1997) apud Machado (2007, p. 232) afirmou acerca da mudança nas relações entre o sujeito e o outro nos ambientes virtuais abrirem

“possibilidades novas de experiências intersubjetivas”, ao que o autor destaca que dentre essas possibilidades estão “a criação de obras colaborativas verdadeiramente coletivas, a prática de formas de engajamento social direto, como as mídias táticas, além da expressão de identidades culturais coletivas não necessariamente geográficas”. Nesse sentido, pode-se assim dizer que, *The Displaced* (2015) e *We Who Remain* (2017) se apresentam como narrativas documentais que pretendem expor suas vozes através da presentificação de identidades coletivas, na tentativa de – através do conhecer o outro – transformar o sujeito, fazer a identidade do outro incorporar na do sujeito-espectador e vice-versa.

#### 4. Considerações finais

Em constante mudança, redefinindo suas próprias capacidades, o cinema se reformula conforme às demandas sociais e tecnológicas, e é dessa forma que as novas tecnologias audiovisuais estimulam um novo modo de pensar sobre a arte cinematográfica:

(...) não como um modo de expressão fossilizado, paralisado na configuração que lhe deram Lumière, Griffith e seus contemporâneos, mas como um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade. Como tal, ele vive hoje um dos momentos de maior vitalidade de sua história, momento esse que podemos caracterizar como o de sua radical reinvenção (MACHADO, 1997, p. 241).

Todos estes questionamentos levantados a respeito da transformação do cinema fazem parte da ampla gama de estudos da teoria do cinema, que de acordo com Stam (2003, p. 20), “(...) é um corpo de conceitos em permanente evolução concebido para explicar o cinema em suas várias dimensões (estética, social, psicológica)”. Portanto, entendendo que a teoria do cinema o engloba como um sistema dinâmico e em constante mudança, o papel desempenhado pelo estudo das novas mídias audiovisuais “representa um impacto dramático sobre praticamente todas as eternas questões confrontadas pela teoria do cinema: a especificidade, a autoria, a teoria do dispositivo, a espectadorialidade, o realismo e a estética” (STAM, 2003, p. 349-350).

Através destas obras audiovisuais compreende-se que a realidade virtual muda a forma de percepção do sensível, principalmente no tocante da realidade do outro. Entrando em contato com esta nova forma de alteridade, percebe-se justamente o que Sousa (1999, p. 21) afirma a respeito do espaço público, ao mesmo tempo político e social, “ter que dar conta da desigualdade de interesses e de posição de atores, das novas configurações do contexto de uma sociedade democrática definida pelo signo do conflito”, onde altera-se o “jogo de atores,

cenários e circunstâncias”, porém mantém-se “o pressuposto do conflito numa sociedade regida pelo imperativo da dominação”.

As representatividades do conflito nas obras citadas neste estudo podem ser tomadas objetivamente, se pensadas como o conflito vivenciado pelos indivíduos representados, mas pode ainda ser aceito sob sua forma subjetiva, tanto ao modo como suscita conflitos de identidade ao destacar uma parcela esquecida pelo mundo, quanto pela maneira como sensibiliza quem observa esta nova e assustadora realidade. Ambas corroboram na percepção do outro, que geograficamente distante, é trazido à frente do olhar do observador através da imagem virtual.

Claramente a ideia que este estudo traz acerca de uma renovação na percepção da alteridade na era das mídias digitais acontece devido ao seu caráter de potencial agente mediador para uma transformação social, ou seja, as mídias digitais podem ser usadas em prol de uma luta social determinada ou não. No entanto, Beaud (1986, p. 160) apud Miège (1999, p. 9) assegura a “ligação entre as práticas sociais e a evolução conjunta do espaço público e dos processos de comunicação”, incluindo-se aí as mídias digitais e as novas tecnologias da comunicação, desempenharem “um papel socialmente diferenciado”.

Ao pensar na característica dialógica da realidade virtual e na sua capacidade de modificar o lugar do – e possivelmente o próprio – sujeito, é relevante realçar o que Santaella (1985, p. 172-173) apud Machado (2007, p. 40) afirma sobre ninguém ser um individual, pois “conhecer-se como individual é inevitavelmente fazer emergir (fazer vir à vida), no fluxo do tempo, outros eus. Nesses espelhos, os outros do eu, é que se dá paradoxalmente a constituição da auto-identidade como alteridade.”.

Diante de um sujeito aparelhado à máquina (COUCHOT, 2003) que se vê liberto de fronteiras físicas e redefinindo sua própria noção de tempo, é intrigante pensar na possibilidade de que a própria identidade do observador se modifica ao vivenciar uma nova forma de representação da alteridade nestas experiências imersivas. Sob este viés, a realidade virtual, e sobretudo as narrativas documentais, se mostram como ferramentas que podem incentivar o sujeito a ir além da passividade midiática, e rumo a uma ativa transformação social.

## REFERÊNCIAS

- BAZIN, André. **O Cinema** - Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.
- CHRIS, Milk. **How virtual reality can create the ultimate empathy machine**. Publicado no site TED, 22.03.2015. 10min00. Disponível em <<https://goo.gl/zfWYv8>>. Acesso em: 31 ago 2017.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2003.
- GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora Unesp e Editora Senac São Paulo, 2007.
- LAUREL, Brenda. **Computers as theatre**. Boston: Addison-Wesley, 2006.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2010.
- \_\_\_\_\_. **O sujeito na tela: Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 1997.
- MIÈGE, Bernard. **O espaço público: perpetuado, ampliado e fragmentado**. In: *Novos Olhares*. n.3. 1999.
- RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... O que é mesmo documentário?**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
- SOUSA, Mauro Wilton de. **Práticas de recepção mediática como práticas de pertencimento público**. In: *Novos Olhares*. n.3. 1999.
- STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003
- TAYLOR, Charles. **Argumentos filosóficos**. São Paulo: Ed. Loyola, 2000.
- VALLINO, James R. **Interactive Augmented Reality**. 109 f. Tese (Doutorado) - Curso de Filosofia, UniversityOf Rochester, Rochester, 1998.
- THE DISPLACED**. Direção: Idil Ibrahim, Produção: NYT VR. New York, NY: NYT VR, 2015.
- WE WHO REMAIN**. Direção: Sam Wolson; Trevor Snapp. Produção: NubaReports, EmblematicGroup, NYT VR, Arte, AJ+. Sudan/New York, NY: NYT VR, 2017.